NTR-A2DP-EIP

NINTENDO DS™

New SUPER MARIO BROS.™

MANUAL DE INSTRUCCIONES MANUAL DE INSTRUÇÕES
MANUALE DI ISTRUZIONI

(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)
(CONTÉM INFORMAÇÃO IMPORTANTE SOBRE SAÚDE E SEGURANÇA)
(CONTIENE INFORMAZIONI IMPORTANTI PER LA SALUTE E LA SICUREZZA)

Art. Nr. 1824199M4 0710/NK [0508/UK

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Thank you for selecting the NEW SUPER MARIO BROS.™ Game Card for the Nintendo DS™ system.

IMPORTANTE: Lee con atención la información sobre salud y seguridad de este manual antes de utilizar consolas, tarjetas de juego, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El folleto sobre clasificación por edades, garantía e información de contacto que se incluye con este producto contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guarda estos documentos como referencia.

IMPORTANTE: Por favor, lê com atenção a informação importante sobre saúde e segurança incluída neste manual antes de usares o teu Nintendo DS, o Cartão de Jogo, Cartucho de Jogo, ou acessório. Por favor, lê por completo este manual de instruções para garantires um aproveitamento máximo do teu novo jogo. Poderás encontrar informação importante relativa à garantia e linha telefónica de apoio no folheto Classificação Etária, Garantia do Software e Informação de Contacto. Guarda sempre estes documentos para futura referência.

IMPORTANTE: prima di usare la console, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente le precauzioni per la salute e la sicurezza incluse nel presente manuale. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Consultare il libretto di informazioni su classificazione per età, garanzia del software e come contattarci per maggiori dettagli sul servizio informazioni e sulla garanzia. Conservare questi documenti come riferimento.

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS.

Este Cartão de Jogo apenas funcionará com os sistemas Nintendo DS.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con le console della serie Nintendo DS.

IMPORTANTE: El uso de cualquier dispositivo ilícito con tu consola Nintendo DS podría inutilizar este juego.

IMPORTANTE: A utilização de um dispositivo ilegal com o sistema Nintendo DS pode tornar impossível a execução deste jogo.

IMPORTANTE: l'uso di dispositivi illegali con le console della serie Nintendo DS potrebbe impedire il funzionamento di questo gioco.

© 2006 NINTENDO.
ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

FONT™ This product uses the LC Font by Sharp Corporation, except some characters. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

CONTENTS

Español 6
Português 40
Italiano 74

JUEGO CON UNA TARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA
ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA INALÁMBRICA EN MODO MULTIJUGADOR UNA VEZ DESCARGADO DE UNA TARJETA DS.

JOGO DE DOWNLOAD SEM FIOS DS DE CARTÃO ÚNICO
ESTE JOGO PERMITE JOGOS MULTI-JOGADOR SEM FIOS DOS QUAIS É FEITO O DOWNLOAD DE UM SÓ CARTÃO DE JOGO.

MODALITÀ WIRELESS CON UNA SCHEDA (DOWNLOAD DS)
QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ GIOCATORI CON UNA SOLA SCHEDA, TRAMITE DOWNLOAD.

JUEGO MULTITARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA
ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA INALÁMBRICA EN MODO MULTIJUGADOR INSERTANDO UNA TARJETA DS EN CADA CONSOLA NINTENDO DS.

JOGO MULTI-CARTÃO SEM FIOS DS
ESTE JOGO PERMITE JOGOS MULTI-JOGADOR SEM FIOS EM QUE CADA SISTEMA NINTENDO DS CONTÉM UM CARTÃO DE JOGO SEPARADO.

MODALITÀ WIRELESS CON PIÙ SCHEDE
QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ GIOCATORI CON UNA SCHEDA PER CIASCUN GIOCATORE.

Índice

- Controlos 42
- Para começar 44

Select a game
(Seleccionar um jogo) 45

- Opções 46

Mario game (Jogo do Mario, um jogador) 47

- Peach em perigo 47
- Jogo do Mario: Para começar 48

Select a file
(Seleccionar um ficheiro) 48

- Visualizar os ecrãs do jogo 49

Ecrã do Mapa 49
Ecrã de Acção 51
Pontos intermédios e metas 52
Deslizes e fim do jogo 52
Menu de Pausa 53
Guardar e Modo de Descanso 53
Itens e ajudas 54

- Descrição das acções 55

Acções básicas do Mario 55
Power-ups do Mario 58
Mega Mario 59
Mini Mario 60
Mario Carapaça 60

Mario Vs. Luigi (dois jogadores) 61

- Mario Vs. Luigi: Para começar 61

Estabelecer a ligação 61
Definir as regras do jogo 63
Visualizar os ecrãs do jogo 64

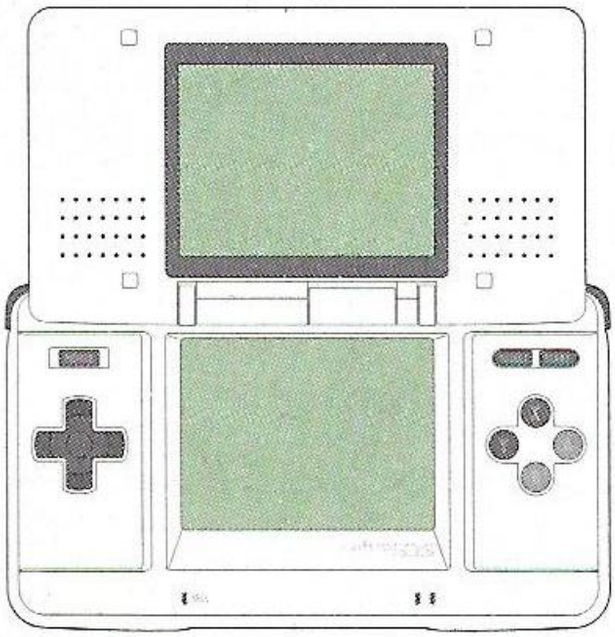
Minigames (Minijogos, um a quatro jogadores) 65

- Minijogos 65

Batalha 65
1 jogador 67

- Comunicação Sem Fios DS (Jogo de Cartão Único) 68
- Comunicação Sem Fios DS (Jogo Multi-Cartão) 69

Ecrã superior



Ecrã inferior

Neste Manual de instruções, o ecrã superior do Nintendo DS™ é apresentado com uma moldura **verde** e o Ecrã Táctil é apresentado com uma moldura **amarela**.

Controlos

Ecrã Táctil

Controlos de toque

- Escolher um mundo para visitar (ver página 49)
- Utilizar itens armazenados (ver página 51)
- Controlos de minijogos (ver página 65)

✚ Botão de Controlo

- Mover
- Entrar em condutas e portas
- Trepar cordas e videiras

Microfone

Controlos do menu

Seleccionar	Utilize o Ecrã Táctil (que automaticamente confirma a selecção) ou o ✚ botão de Controlo
Confirmar	Botão A ou utilize o Ecrã Táctil
Cancelar	Botão B ou toque em

O Ecrã Táctil e os controlos do microfone são sobretudo utilizados nos minijogos (ver página 65).

Para obter mais detalhes sobre as acções, veja as páginas 55 a 60.

Botões L e R

Pode deslocar o **Ecrã do Mapa** (ver página 49) e o **Ecrã de Acção** (ver página 51) para a esquerda e para a direita premindo os botões L e R.

START

- Abrir e fechar o **Menu de Pausa** (ver página 53)
- Abrir e fechar o **Menu de Pausa** do minijogo (ver página 66)

Botões A, B, X ou Y

- Botão Y ou botão X + esquerda ou direita no ✚ botão de Controlo: Correr
- Botão B ou botão A: Saltar / Nadar (em água)

Veja a página 46 para saber como mudar as acções de cada botão.

Parar o jogo

Active o **Modo de Descanso** (página 53) fechando o seu sistema a qualquer altura quando estiver a jogar no **Modo de Um Jogador**. (O **Modo de Descanso** não funciona durante os jogos multijogador.) Abra o sistema para continuar a jogar o seu jogo.
Se o sistema ficar sem energia durante o **Modo de Descanso**, da próxima vez que retomar o jogo, voltará ao último ponto em que guardou o jogo.

Se o sistema estiver totalmente carregado, pode ficar no **Modo de Descanso** durante cerca de uma semana. Se a luz de carga mudar de verde para vermelho, o sistema está quase sem energia, pelo que deve ser rapidamente carregado. A duração do **Modo de Descanso** pode depender da carga da bateria, do tipo de jogo e da temperatura do sistema. Se o sistema encerrar enquanto estiver no **Modo de Descanso**, perde o progresso do seu jogo actual.

Para começar

Certifique-se de que o sistema Nintendo DS está desligado, introduza o cartão de jogo NEW SUPER MARIO BROS.™ na ranhura DS do cartão de jogo até ficar devidamente colocado e ligue a corrente.

Leia a informação no **Ecrã de Saúde e Segurança** e, em seguida, toque no ecrã ou prima um botão para passar para o **Ecrã do Menu Nintendo DS**.

No **Ecrã do Menu Nintendo DS**, toque no painel NEW SUPER MARIO BROS.

Se o **modo de arranque** do seu sistema Nintendo DS for o Automático, o **Ecrã do Menu Nintendo DS** não aparece. Consulte o Manual de instruções do Nintendo DS para obter mais detalhes.

O idioma que irá aparecer no jogo depende daquele que está definido na consola. Neste jogo, podes escolher entre cinco idiomas diferentes: inglês, alemão, francês, espanhol e italiano. Se o teu sistema Nintendo DS já estiver configurado para um deles, será esse mesmo idioma que aparecerá no jogo. Se o teu sistema Nintendo DS estiver configurado para outro idioma, aquele que aparecerá no jogo, por defeito, será o inglês. Podes alterar o idioma do jogo modificando as definições de idioma da tua consola. Para mais instruções sobre como alterar as definições de idioma, consulta o Manual de Instruções do Nintendo DS.

SELECT A GAME (Seleccionar um jogo)

Escolha o modo de jogo que pretende utilizar seleccionando um dos quatro modos apresentados no **Ecrã do Menu**. Prima para cima ou para baixo no ✚ botão de Controlo para seleccionar um modo e prima o botão A para confirmar. Também pode fazer selecções tocando no Ecrã Táctil. Prima o botão B para voltar ao ecrã anterior.

MARIO VS. LUIGI (dois jogadores)

Um jogo com dois jogadores em que você e um amigo controlam o Mario e o Luigi e competem um com o outro para apanhar Estrelas Grandes (ver página 61).

OPTIONS (opções)

Definições do som e de controlo (ver página 46).

MARIO GAME (jogo do Mario, um jogador)

Um jogo com um único jogador em que este controla o Mario e desbloqueia os percursos para salvar a Princesa Peach (ver página 48).

MINIGAMES (minijogos, um a quatro jogadores)

Uma variedade de minijogos para um máximo de quatro jogadores (ver página 65).

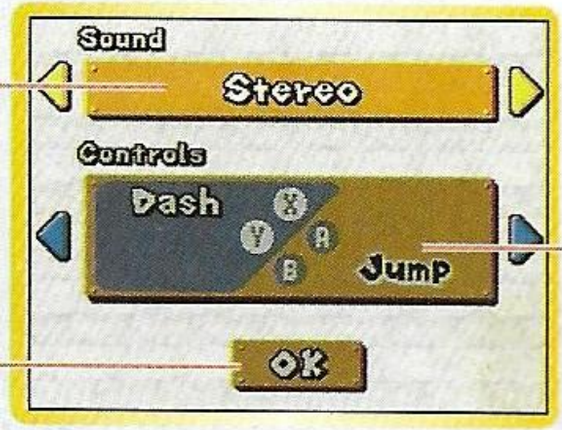
Opções

Neste ecrã, pode alterar as definições do som e de controlo. Utilize o seu stylus ou o ✚ botão de Controlo para seleccionar opções de menu e fazer alterações. Prima o botão B para confirmar as suas alterações e voltar ao **Menu Principal**.

SOUND (som)

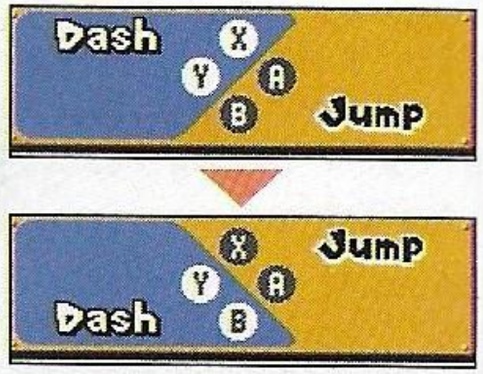
Seleccione a definição da sua preferência para o som.

Toque em OK ou prima o botão B para guardar as definições e voltar ao **Menu Principal**.



CONTROLS (controlos)

Escolha a configuração de controlo da sua preferência.



Quando o manual se referir aos botões JUMP (saltar) e DASH (correr), está a referir-se aos botões designados na opção "Controls".

MARIO GAME (Jogo do Mario, um jogador)

Peach em perigo

Notícias de última hora!

A Princesa Peach foi sequestrada! Quando desfrutava de um agradável passeio com o Mario, a soberana amada do Mushroom Kingdom foi raptada por um assaltante desconhecido. Como podia isto acontecer com o Mario por perto?

Princesa Peach

De acordo com testemunhas, o passeio estava a correr maravilhosamente bem quando o Mario e a princesa vislumbraram fumo a sair do Castelo da Peach. O fantástico herói de bigode entrou de imediato em acção e correu em direcção ao fogo. Assim que a deixou, a princesa desapareceu!

Mario

Quem estará por trás do desaparecimento da Princesa Peach?
Quem estará por trás do ataque ao Castelo da Peach?
Os dois incidentes estarão relacionados?
A certa altura, o Bowser Jr. não pensou que a Princesa Peach poderia ser a sua mãe?

Parece que o Mario vai precisar de todos os Mega Cogumelos que puder encontrar para resolver estes enigmas!

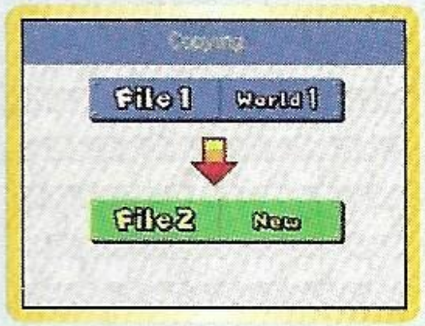
Bowser Jr.

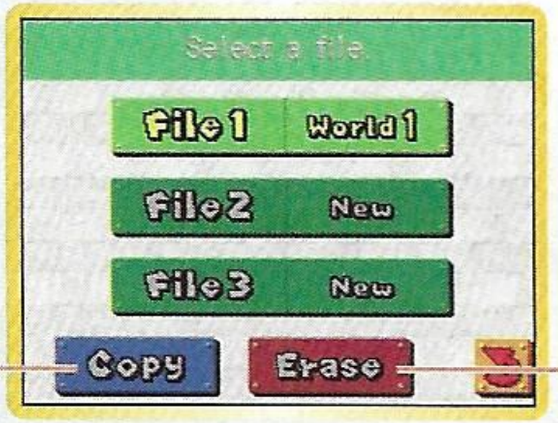
SELECT A FILE (Seleccionar um ficheiro)

Para começar um novo jogo, utilize o stylus para seleccionar um ficheiro assinalado como NEW ou utilize o ✚ botão de Controlo e prima o botão A para confirmar. Para continuar um jogo anterior, seleccione um ficheiro que contenha dados guardados (ver página 53).

COPY (copiar)

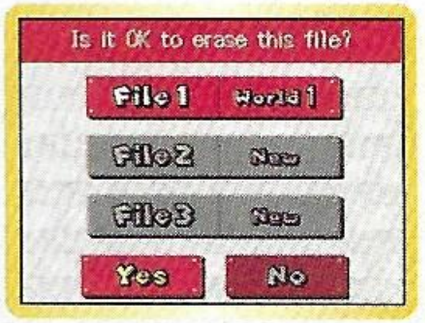
Seleccione um ficheiro a copiar e, em seguida, seleccione um ficheiro de destino para o qual pretende fazer a cópia.





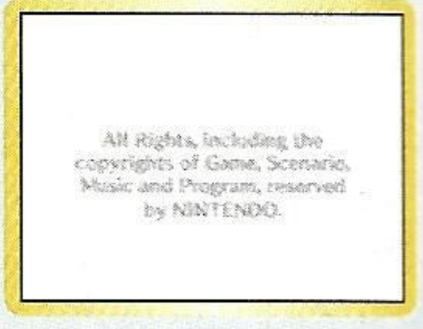
ERASE (apagar)

Seleccione um ficheiro a apagar.



Quando vir os ecrãs apresentados à direita, prima os botões A, B, X, Y, L e R ao mesmo tempo para apagar todos os dados guardados no cartão de jogo.

ATENÇÃO! Os dados guardados que sejam apagados ou substituídos por outra gravação de dados ficam destruídos para sempre, não podendo ser recuperados.



Visualizar os ecrãs do jogo

1 Ecrã do Mapa

Utilize o botão de Controlo para mover o Mario no mapa. Prima o botão A para iniciar o percurso onde se encontra o Mario. Desbloqueie um percurso para passar para o percurso seguinte e desbloqueie o castelo no fim de um mundo para passar para o mundo seguinte.

Nome do percurso e Moedas de Estrela

O nome do percurso e o número de Moedas de Estrela apanhadas durante o percurso. Os símbolos intermitentes indicam que o Mario apanhou as moedas, mas ainda não chegou à meta do percurso (ver página 52).

O número total de Moedas de Estrela (ver página 54) que o Mario apanhou durante todos os percursos.

Mapa dos Mundos

Pode passar para outro mundo tocando num mundo neste mapa. Não pode passar para mundos assinalados a preto.

Percursos

- Percursos abertos
- Percursos desbloqueados
- Percursos por abrir

Item armazenado

(ver página 51)

Vidas que faltam

(ver página 51)

Barra de progresso

(ver página 51)

Torres / Castelos

O Mario defronta o Bowser Jr. no fim de cada percurso de torre e luta contra diferentes vilões no fim de cada percurso de castelo. Poderá guardar o jogo (ver página 53) assim que tiver concluído um percurso de torre ou de castelo.

Sinais de Moedas de Estrela

Pague o número de Moedas de Estrela indicado nestes sinais e verá que os sinais desaparecem, abrindo novos caminhos em seu lugar. Quando tiver gasto as Moedas de Estrela, pode guardar o seu progresso (ver página 53).

Blocos ? Voadores / Irmão Hammer

Se vir o Bloco ? Voador ou um irmão Hammer num marcador de percurso no **Ecrã do Mapa**, saberá então que o bloco ou o irmão vai aparecer algures nesse percurso. Veja se vê a marca na barra de progresso para ver onde poderão estar.

Casa de Toad

Pelo caminho, verá diferentes Casas de Toad onde poderá obter itens. Bata em blocos ou painéis no ecrã para obter itens. Na Casa de Toad verde, pode ganhar bastantes 1-Ups (mais uma vida), mas tenha cuidado: se bater no bloco com o cartão do Bowser, o minijogo acaba. Poderá guardar os seus 1-Ups, mas não poderá bater em mais blocos.

2 Ecrã de Acção

Moedas apanhadas

(ver página 54)

Nome do percurso

Barra de progresso

A cabeça do Mario mostra onde está no percurso actual. Quanto mais avançar para a direita, mais se aproxima da meta do percurso.

SCORE (pontuação)

Este indicador mostra os pontos que já ganhou. Ganha pontos quando partir blocos e derrotar inimigos.

Moedas de Estrela

Este indicador mostra quantas Moedas de Estrela já apanhou durante o percurso actual. Todos os percursos têm três Moedas de Estrela.

Tempo que falta

Se não chegar à meta do percurso antes de terminar o tempo limite, perde uma vida (ver página 52).

Vidas que faltam

Se o Mario cair num poço, for atingido por um inimigo, etc., perde uma vida. Se perder todas as vidas, o jogo acaba (ver página 52).

Itens

Se o Mario apanhar um item quando estiver com poder acrescentado por um power-up (ver página 58), o item vai para o sítio das reservas no Ecrã Táctil. Para utilizar o item, basta tocar nele para o fazer cair no **Ecrã de Acção**.

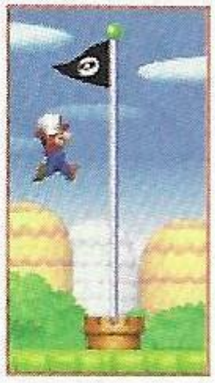
3 Pontos intermédios e metas

Pontos intermédios

Quando chegar a um ponto intermédio de um percurso, aparece uma bandeira no **Ecrã de Acção** e o ponto intermédio aparece na barra de progresso. Se tiver de repetir o percurso, começa neste ponto intermédio. Contudo, se jogar outro percurso e depois voltar a este, terá de começar do início.

Nota: Nem todos os percursos têm pontos intermédios.

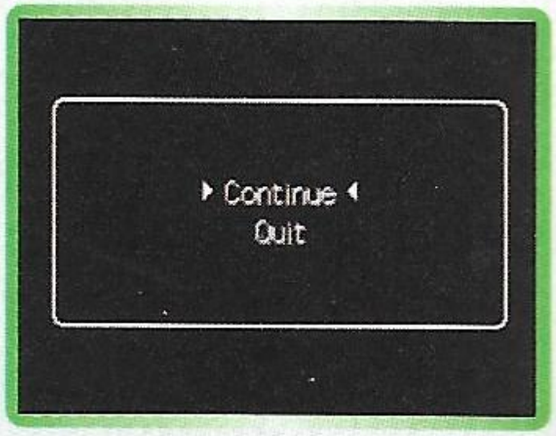
Metas



Cada percurso tem uma meta. Quando chegar ao fim de um percurso, vire-se para o poste e salte o mais alto que puder. Quanto mais alto o Mario agarrar o poste, mais pontos ganha.

4 Deslizes e fim do jogo

Levar uma tareia dos inimigos e cair em poços faz com que o Mario perca uma vida. Se o Mario perder todas as suas vidas, o jogo acaba e o jogador terá de começar no último ponto guardado. Nesse caso, escolha CONTINUE (continuar) ou QUIT (sair).



5 Menu de Pausa

Prima START no **Ecrã do Mapa** ou **Ecrã de Acção** para parar o jogo e abrir o **Menu de Pausa**. Seleccione opções de menu com o ✚ botão de Controlo e confirme-as com o botão A.

CONTINUE

Fechar o **Menu de Pausa** e voltar ao jogo.

OPTIONS (opções)

Regular as definições do som e de controlo (ver página 46).

RETURN TO MAP (voltar ao mapa)

Abandonar o **Ecrã de Acção** e voltar ao **Ecrã do Mapa**. Esta opção só aparece no **Menu de Pausa** no **Ecrã de Acção**.

QUIT (sair)

Sair do jogo sem guardar e voltar ao **Ecrã do Título**.

6 Guardar e Modo de Descanso

Quando desbloquear percursos de torres ou de castelos e quando pagar Moedas de Estrela num sinal de Moedas de Estrela, verá um ecrã semelhante a este (ver página 50). Escolha YES para guardar o seu progresso no jogo. Se não for possível guardar, pode parar o jogo utilizando o **Modo de Descanso** (ver página 43).

7 Itens e ajudas

Cada percurso está repleto de itens e ajudas. Eis uma pequena lista de alguns que poderá encontrar:

Bloco ?

Bata em Blocos ? para encontrar moedas ou itens.

Moeda

Apanhe 100 moedas para ganhar uma vida extra.

Estrela

Apanhe este objecto para ganhar invencibilidade temporária. Também poderá correr e saltar muito mais longe.

Cogumelo 1-Up

Apanhe um destes para ganhar uma vida extra.

Blocos Giratórios

Ponha-se em cima destes blocos e salte para fazer um salto giratório. Prima o ✚ botão de Controlo para baixo para voltar a descer com uma queda perfurante!

Tijolo

Parta tijolos para ver se encontra moedas.

Moeda de Estrela

Se ganhar suficientes Moedas de Estrela, poderá abrir novos percursos (ver página 50).

Anel Vermelho e Moedas

Passe por um anel vermelho para fazer aparecer moedas vermelhas por breves instantes. Se apanhar oito moedas vermelhas, aparece um item no ecrã.

Blocos de Mudança

Salte para os Blocos de Mudança P para transformar os tijolos em moedas e vice versa.

Os Blocos de Mudança ! transformam os tijolos delineados em tijolos sólidos e os Blocos de Mudança ? têm diferentes efeitos em diferentes percursos.

Descrição das acções

1 Acções básicas do Mario

Andar

Prima esquerda ou direita no ✚ botão de Controlo para fazer o Mario andar.

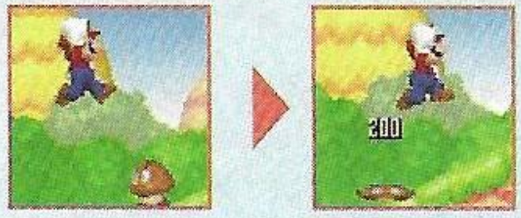
Correr

Prima e mantenha premido o botão DASH enquanto prime esquerda ou direita no ✚ botão de Controlo para passar de um passeio para uma corrida. O Mario pode correr e passar por cima de buracos de um bloco sem cair neles.

Agachar-se

Prima e mantenha premido o ✚ botão de Controlo para baixo para se agachar. Faça isto ao correr para que o Mario deslize um pouco enquanto estiver agachado.

Saltar e cair pesadamente



Prima o botão JUMP para saltar: prima e liberte para saltos curtos e prima e mantenha premido para saltos mais longos. Saltar para cima dos inimigos é a forma mais básica de os atacar. Se premir o botão JUMP para a direita quando cair num inimigo, poderá saltar mais alto do que o costume.

Bater em blocos debaixo deles

Salte quando estiver debaixo de blocos para bater neles (e por vezes parti-los). Se bater em blocos debaixo deles, pode atacar inimigos que estejam em cima deles.

Duplo salto

Salte enquanto corre e depois prima o botão JUMP novamente assim que o Mario tocar no chão para fazer um duplo salto ou triplo salto bem alto.

Cair pesadamente

Prima e mantenha premido o ✚ botão de Controlo para baixo ao mesmo tempo que salta para depois cair pesadamente. Utilize esta acção para atacar inimigos debaixo de si e para partir tijolos. Se quiser partir tijolos, o Mario tem de ter poder acrescentado por um power-up.

Deslizar

Prima e mantenha premido o ✚ botão de Controlo para baixo no topo de declives para deslizar pelo declive abaixo. O Mario derruba todos os inimigos que encontrar pelo caminho.

Salto de parede

Ao deslizar pelas paredes, prima o ✚ botão de Controlo na direcção da parede e prima o botão JUMP para dar um pontapé na parede e saltar para cima.

Entrar em condutas e portas

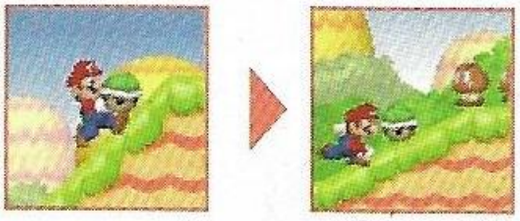
Prima o ✚ botão de Controlo na direcção da entrada de uma conduta para entrar nela.

Prima o botão para cima no ✚ botão de Controlo para passar pelas portas.

Nadar

Na água, prima e mantenha premido o botão da esquerda ou direita no ✚ botão de Controlo e prima o botão JUMP para nadar.

Apanhar e atirar itens



Atinja inimigos de carapaça para os fazer esconder nas suas carapaças. Depois, prima o botão DASH para os apanhar e liberte o botão DASH para os atirar. Os inimigos de carapaça não são os únicos inimigos que pode apanhar.

Trepar vedações

Prima o botão para cima no ✚botão de Controlo para se agarrar às vedações. Depois, prima para cima, para baixo, esquerda ou direita no ✚ botão de Controlo para se mover. Prima o botão JUMP para largar.

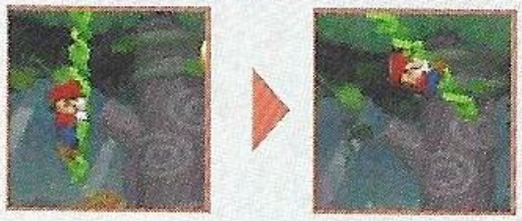
Andar de lado nas paredes

Prima esquerda ou direita no ✚ botão de Controlo para andar de lado devagar nas escarpas. O Mario pode fazer saltos curtos ao mesmo tempo que andar de lado.

Pendurar-se e avançar

Prima esquerda ou direita no ✚ botão de Controlo para se mover quando estiver pendurado nos rebordos. Prima o botão para cima no ✚ botão de Controlo para trepar para cima.

Balouçar nas cordas

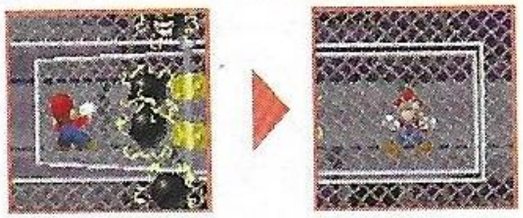


Prima o botão para cima no ✚ botão de Controlo para agarrar cordas e videiras. Depois, prima esquerda e direita no ✚ botão de Controlo para balouçar para trás e para diante. Prima o botão JUMP para largar.

Bater nas vedações

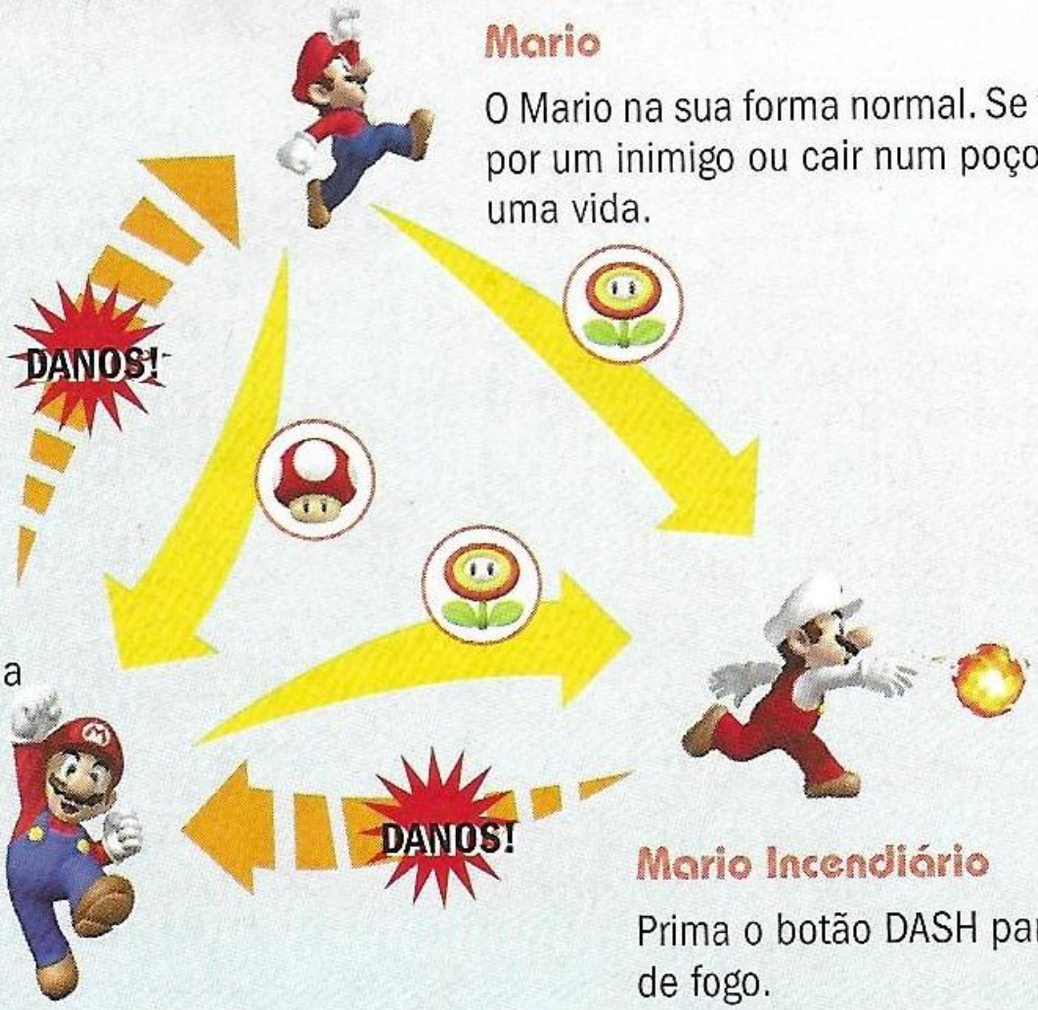
Prima o botão DASH ao trepar uma vedação para bater na vedação e atacar os inimigos que estejam do outro lado.

Virar painéis basculantes



Prima o botão DASH nos painéis basculantes para os girar e passar para o outro lado.

2 Power-ups do Mario



Mario

O Mario na sua forma normal. Se for atingido por um inimigo ou cair num poço, perde uma vida.

Super Mario

O Mario fica maior e mais forte quando apanha um Super Cogumelo. Se for atingido por um inimigo, fica outra vez do tamanho normal do Mario.

Mario Incendiário

Prima o botão DASH para lançar bolas de fogo.

3 Mega Mario

Pode encontrar Mega Cogumelos em Blocos ? e em Blocos ? Voadores. Também os pode encontrar em determinadas Casas de Toad. Apanhe um Mega Cogumelo para fazer o Mario crescer até um tamanho colossal por um breve período de tempo. O Mega Mario pode esmagar inimigos, blocos e até mesmo condutas simplesmente esbarrando contra eles.

Indicador Mega

Este indicador regista os danos que o Mega Mario causa nos blocos, tijolos, etc. Se o Indicador Mega estiver acima de um determinado nível quando passar o efeito do Mega Cogumelo, aparece esse número de Cogumelos 1-Up.

4 Mini Mario

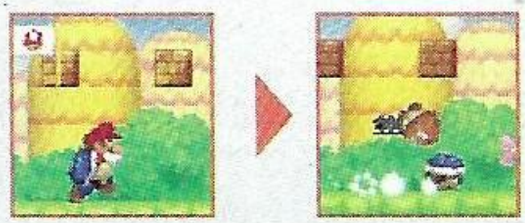
Apanhe um Mini Cogumelo para encolher o Mario até um tamanho micro. Nesta forma minúscula, o Mario pode entrar em condutas pequenas e percorrer caminhos minúsculos. Além disso, é tão leve que pode fazer saltos flutuantes e correr na água! Se for atingido por inimigos, porém, o Mini Mario está acabado.

5 Mario Carapaça

Quando o Mario apanhar uma carapaça koopa especial azul, transforma-se no Mario Carapaça. Prima esquerda ou direita no ✚ botão de Controlo enquanto mantém premido o botão DASH para fazer uma corrida de carapaça e esbarrar nos inimigos. Se o Mario for atingido por um inimigo quando não estiver a correr em forma de carapaça, perde a carapaça e passa a Super Mario.

Corrida de carapaça

Atinja os inimigos ao correr em forma de carapaça para os fazer voar. Se atingir paredes ou blocos, o Mario ressalta na direcção oposta. Para parar a corrida de carapaça, basta libertar o botão DASH.



MARIO VS. LUIGI (dois jogadores)

Mario Vs. Luigi: Para começar

As Estrelas Grandes aparecem aleatoriamente em todo o percurso. Mexa-se rapidamente e apanhe as estrelas antes dos seus adversários.

1 Estabelecer a ligação

Antes de iniciar um jogo sem fios, consulte as páginas 68 - 70.

Jogadores com cartões de jogo DS

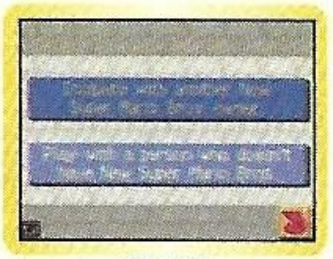
Jogar com alguém que tenha um cartão de jogo do NEW SUPER MARIO BROS. (Jogo Multi-Cartão DS: J1, J2)

Seleccione o painel superior tocando nele ou escolha-o com o ✚ botão de Controlo e prima o botão A para confirmar.

Se seleccionar o MARIO, é o Jogador 1. Se seleccionar o LUIGI, é o Jogador 2.

Jogar com alguém que não tenha um cartão de jogo do NEW SUPER MARIO BROS. (Jogo de Download DS: J1)

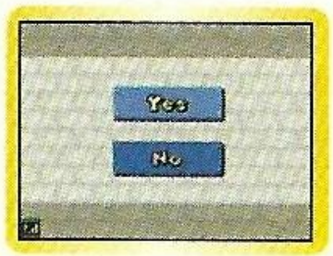
Seleccione o painel inferior tocando nele ou escolha-o com o ✚ botão de Controlo e prima o botão A para confirmar.



Independentemente da personagem que escolher, será sempre o Jogador 1.

Os dois jogadores não podem optar por ser o mesmo irmão.

Quando as comunicações estiverem estabelecidas e for detectado um adversário, seleccione YES.

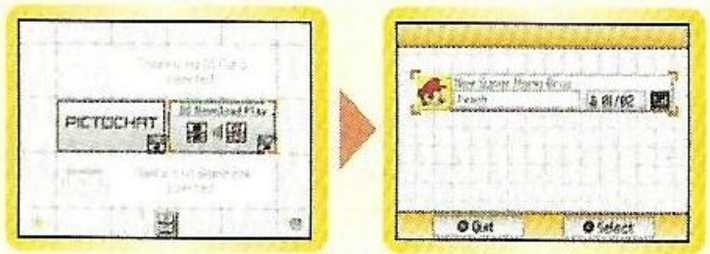


Avance para a página seguinte. (A partir daqui até o jogo começar, o Jogador 1 terá o controlo.)

Jogadores sem cartões de jogo DS

Jogo de Download DS: J2

No **Ecrã do Menu Nintendo DS**, seleccione DS DOWNLOAD PLAY e depois toque no painel NEW SUPER MARIO BROS.



2 Definir as regras do jogo

Personalize as regras do seu jogo com outro jogador. Utilize o stylus ou o ✚ botão de Controlo para fazer selecções de menu e confirmar as suas escolhas.

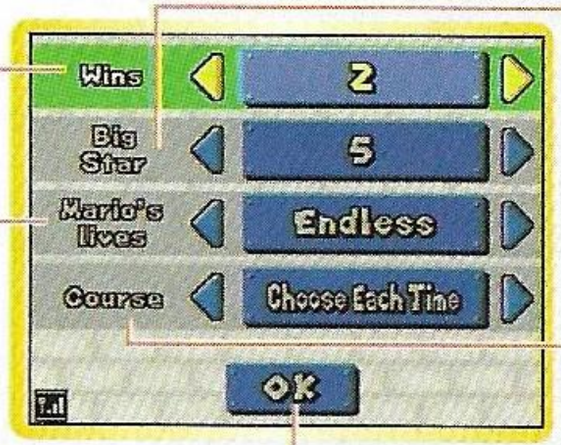
WINS (vitórias)

Escolha o número de partidas necessárias para ganhar a competição.

MARIO'S LIVES (vidas)

Seleccione o número de vidas que o Mario e o Luigi têm durante o jogo.

Toque em OK quando tiver terminado a definição das regras.



BIG STAR (estrela grande)

Defina o número de Estrelas Grandes (ver página 64) necessárias para uma vitória.

COURSE (percurso)

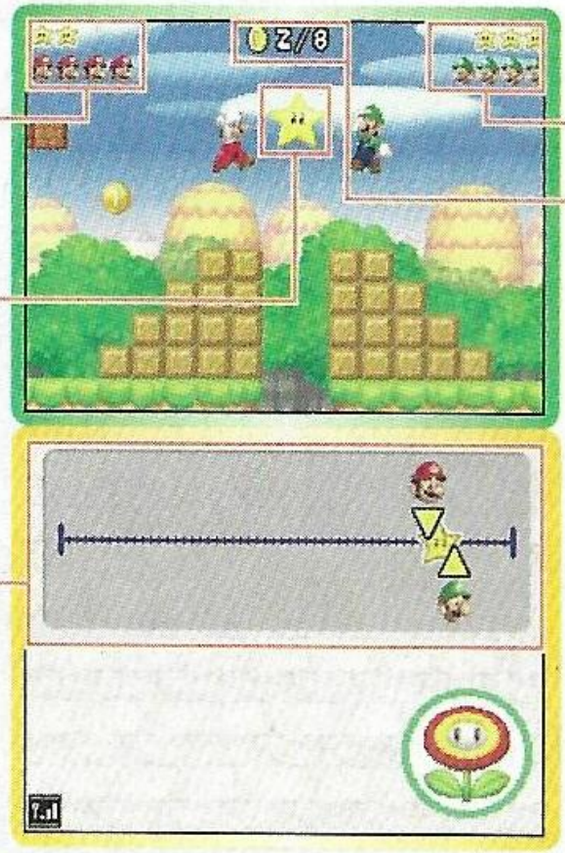
Defina a selecção do percurso como CHOOSE EACH TIME (escolher a cada vez) ou RANDOM (aleatório).

Escolha um percurso antes de cada partida ou defina a selecção como RANDOM (aleatória).

Que a batalha dos irmãos comece!

3 Visualizar os ecrãs do jogo

O número de Estrelas Grandes que o Mario já apanhou e o número de vidas que ainda tem.



O número de Estrelas Grandes que o Luigi já apanhou e o número de vidas que ainda tem.

Estrelas Grandes

Apanhe Estrelas Grandes para ganhar.

Moedas

Este indicador mostra o número de moedas que já apanhou. Quando tiver apanhado oito moedas, aparece um item e o número volta a zero.

Barra de progresso

Mostra a localização do Mario, do Luigi e das Estrelas Grandes no percurso.

Os controlos básicos são iguais aos do jogo do Mario com um único jogador.

Como arrebatar Estrelas Grandes

Eis algumas formas de fazer o seu adversário largar Estrelas Grandes. É claro que o seu adversário pode fazer o mesmo a si, portanto, tenha cuidado! As Estrelas Grandes largadas podem ser apanhadas por qualquer jogador.

- Salte para cima do seu adversário.
- Atinja o seu adversário com uma bola de fogo ou uma corrida de carapaça.
- Se ele for atingido por inimigos, sair do percurso, for esmagado por paredes, etc.

MINIGAMES (Minijogos, um a quatro jogadores)

Minijogos

Há dois tipos de minijogos no NEW SUPER MARIO BROS.: VS. BATTLE (batalha) e 1 PLAYER (1 jogador). Toque em para continuar. Os minijogos utilizam o stylus e o microfone. Para obter informação sobre comunicações sem fios, consulte as páginas 68 - 70.

1 Batalha

Jogadores com cartões de jogo DS

Jogador que define as regras (Jogo Multi-Cartão DS: J1)

Se escolher CREATE GROUP (criar grupo)

Quando aparecerem os jogadores 2 a 4, seleccione START GAME (iniciar jogo)

Jogador que não define as regras (Jogo Multi-Cartão DS: J2 - J4)

Se escolher JOIN GROUP (juntar-se ao grupo)

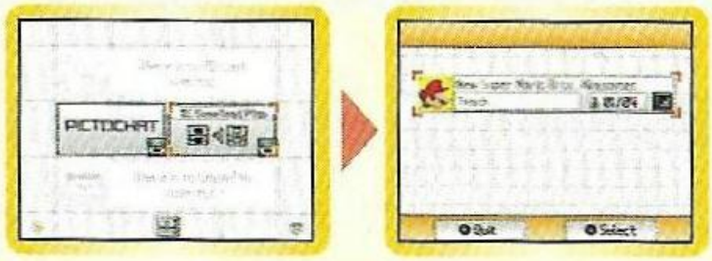
Seleccione o grupo ao qual se pretende juntar (nome do Jogador 1)

Avance para a página seguinte. (O Jogador 1 define as regras do jogo.)

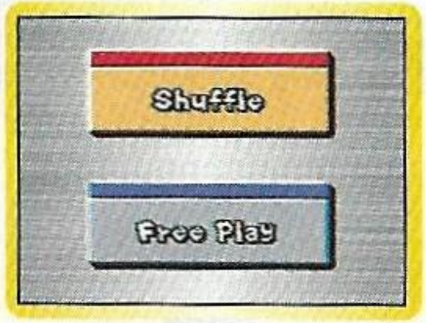
Jogadores sem cartões de jogo DS

Jogo de Download DS: J2 – J4

No **Ecrã do Menu Nintendo DS**, seleccione DS DOWNLOAD PLAY (jogo de download DS). Em seguida, toque no painel NEW SUPER MARIO BROS. MINIGAME.



SHUFFLE (baralhar)



A opção de baralhar resulta na escolha aleatória de um conjunto de jogos do género que o jogador seleccionou. No fim de cada jogo, os jogadores recebem os pontos merecidos. Quando o conjunto de jogos tiver terminado, ganha o jogador que tiver o maior número de pontos.

Defina o número de jogos, bem como o género de jogo a ser jogado. Prima START para abrir o **Menu de Configuração**.

Alguns jogos têm definições para regular o grau de dificuldade. Regule as definições aqui.

FREE PLAY (jogo livre)

Neste modo de jogo livre, os jogos são jogados um de cada vez e o jogador que perde cada jogo selecciona o jogo seguinte. Os pontos são atribuídos no fim de cada jogo e o primeiro jogador a fazer 200 pontos ganha.

Seleccione o género e os minijogos a serem jogados.

É aqui que pode regular o número de Pontos de Estrela atribuídos e, em determinados jogos, o grau de dificuldade do jogo.

Toque aqui para começar a jogar!

2 1 jogador

Toque no ícone de um minijogo para ver como jogar esse jogo e para ver os melhores resultados desse jogo. (Os melhores resultados são guardados automaticamente.) Toque no ícone para voltar ao **ecrã da selecção do jogo** ou toque no ecrã noutro ponto qualquer para comegar a jogar.

Prima START para regular as definições.

GAME START (iniciar jogo)

Comunicação Sem Fios DS (Jogo de Cartão Único)

Eis uma explicação de como podes jogar, utilizando o Jogo de Cartão Único.

O Que Vais Precisar

Sistema Nintendo DS ..... *Um para cada jogador*
Cartão de Jogo NEW SUPER MARIO BROS. ..... *Um*

Procedimentos para a Ligação

Sistema Anfitrião:

1. *Certifica-te de que a energia de todos os sistemas está desligada; introduz o Cartão de Jogo em cada um dos sistemas.*
2. *Liga a energia. Se o* **Modo de Arranque** *do teu sistema estiver definido no MANUAL MODE (Modo Manual), aparecerá o* **Ecrã de Menu Nintendo DS**. *No caso de estar definido no AUTO MODE (Modo Auto), salta o passo seguinte e continua para o ponto 4.*
3. *Toca no painel NEW SUPER MARIO BROS.*
4. *Agora, segue as instruções nas páginas 61 e 65.*

Sistema Cliente:

1. *Liga a energia. É apresentado o* **Ecrã do Menu Nintendo DS**.

NOTA: Certifica-te de que o **Modo de Arranque** *do teu sistema está definido no MANUAL MODE (Modo Manual). Para obteres mais detalhes sobre como configurar o* **Modo de Arranque**, *consulta o Manual de Instruções da Nintendo DS.*

2. *Toca em DS DOWNLOAD PLAY. É apresentado o* **Ecrã de Lista de Jogo**.
3. *Toca no painel NEW SUPER MARIO BROS.*
4. *É-te pedido que confirmes a tua escolha. Toca em YES (Sim) para transferires a informação do jogo do Sistema Anfitrião.*
5. *Agora, segue as instruções nas páginas 61 e 65.*

Comunicação Sem Fios DS (Jogo Multi-Cartão)

Eis uma explicação de como podes jogar, utilizando o Jogo Multi-Cartão DS.

O Que Vais Precisar

Sistema Nintendo DS ..... *Um para cada jogador*
Cartão de Jogo NEW SUPER MARIO BROS. ..... *Um para cada jogador*

Procedimentos para a Ligação

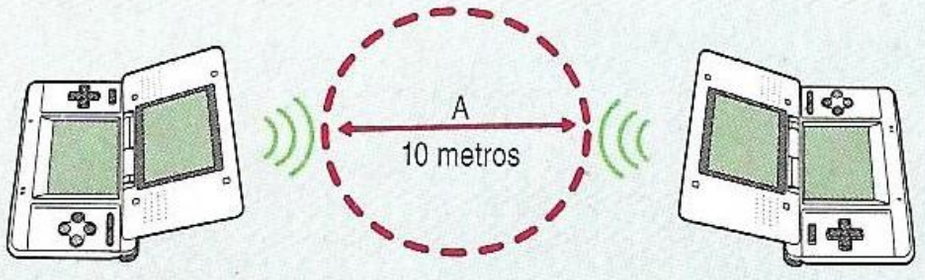
1. *Certifica-te de que a energia de todos os sistemas está desligada; introduz o Cartão de Jogo em cada um dos sistemas.*
2. *Liga a energia. Se o* ***Modo de Arranque*** *do teu sistema estiver definido no MANUAL MODE (Modo Manual), aparecerá o* ***Ecrã de Menu Nintendo DS****. No caso de estar definido no AUTO MODE (Modo Auto), salta o passo seguinte e continua para o ponto 4.*
3. *Toca no painel NEW SUPER MARIO BROS.*
4. *Agora, segue as instruções nas páginas 61 e 65.*

Orientações para a Comunicação

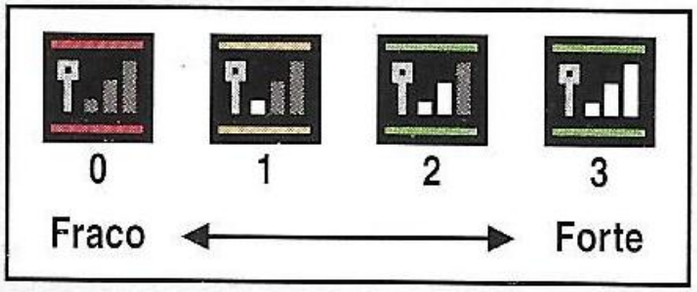
Para obteres os melhores resultados quando utilizares a Comunicação Sem Fios, segue estas orientações.

O ícone é um indicador de Comunicação Sem Fios. Surge no ***Ecrã de Menu Nintendo DS*** *ou no* ***Ecrã de Jogo****.*

Quando surgir o ícone de DS sem fios, a função de Comunicação Sem Fios será activada. NÃO utilizes a Comunicação Sem Fios em zonas interditas (tais como hospitais, aviões, etc.). Para obteres mais informação acerca da utilização da função de Comunicações Sem Fios, consulta o Folheto Precauções de Saúde e Segurança, que acompanha o teu sistema Nintendo DS.



O ícone , apresentado durante a Comunicação Sem Fios, é um indicador da actual intensidade do sinal sem fios. Existem quatro níveis de intensidade de sinal. Uma recepção de sinal de maior intensidade facilita a jogabilidade sem fios.



Quanto a funcionalidade de Comunicação Sem Fios está activada, o Indicador LED de energia fica intermitente.

Para obteres melhores resultados, segue estas instruções:

- *Começa com uma distância entre os sistemas de cerca de 10 metros ou menos e vai-te aproximando ou afastando conforme desejares, mantendo o sinal de intensidade em duas ou mais barras para melhores resultados.*
- *Mantém a distância máxima entre os sistemas nos 20 metros ou menos.*
- *Os sistemas devem estar numa posição tão frente-a-frente quanto possível.*
- *Evita que haja pessoas ou outros obstáculos entre os sistemas Nintendo DS.*
- *Evita a interferência com outros dispositivos. Se parecer que as comunicações estão a ser afectadas por outros dispositivos (redes LAN sem fios, fornos micro-ondas, dispositivos sem fios, computadores), desloca-te para outro local ou desliga o dispositivo que estiver a causar a interferência.*

Notas